

CAMPEONATO DE BABY FUTBOL CGPA VITOQUINO 2016

ARTÍCULO 1.- PRESENTACION

Objetivos

- Fomentar actividad deportiva del colegio y nuestros hijos
- Estrechar lazos de Camaradería entre los equipos participantes.
- Posibilitar instancias de participación y bienestar a través de la práctica Deportiva Sana.
- Que el Deporte fomente un estado completo de bienestar físico, mental y social de todos los participantes.

Lugar y Fecha

- El campeonato se realizará en las dependencias del colegio, ubicado en Avenida Ossa #840, comuna de Ñuñoa.
- Se desarrollará el día sábado 15 de octubre del 2016, comenzando a las 09:30 horas finalizando el mismo día La semifinal y final quedará fijada para las 13:00 horas. Queda a discreción de la Organización, fijar encuentros en otros horarios, si así la programación lo requiere producto de jornadas suspendidas por imprevistos o fuerza mayor (previo acuerdo con los equipos involucrados).
- El Sorteo se realizará en las dependencias del colegio al comenzar el campeonato, con la presencia de los delegados de cada equipo.

Participantes

- Solo podrán participar del campeonato, los jugadores que estén debidamente anotados en la ficha de inscripción del equipo.
- Pueden participar padres, madres y apoderados(as), funcionarios(as) y familiares de funcionarios(as) del colegio.
- Cada jugador debe estar **apto** y sin inconvenientes para ejecutar actividad física y deportes.
- Los equipos no deben ser necesariamente del mismo curso, ya que en los casos de que no alcancen a completar el mínimo de jugadores, estos podrán unirse a otros cursos para completar el mínimo de jugadores requeridos por equipo.
- El Comité Organizador y el colegio, no asumirán ninguna responsabilidad ni cubrirá gastos relacionados a lesiones u otros eventos físicos que afecten a los participantes durante la competencia.
- Todos los equipos, a través de sus delegados, tendrán que firmar un documento en el cual los jugadores afirman y dejan constancia de que se encuentran en óptimas condiciones para participar activamente en el evento deportivo **CAMPEONATO BABY FUTBOL CGPA VITOQUINO 2016**

**Este documento lo encontrarán al final de las presentes bases.*

En caso de producirse una lesión de gravedad de uno de los participantes, que suspenda el partido por unos momentos y que el equipo afectado no tenga reemplazante entre sus inscritos, el partido deberá reanudarse inmediatamente una vez que se hayan realizado los procedimientos para asistir al jugador lesionado, jugándose los minutos restantes de partido desde el momento de pausa. Si el partido se encuentra empatado en su resultado, se podrá dar por finalizado con ese resultado, siempre y cuando ambos equipos estén de acuerdo, por medio de su representante del momento (delegado o capitán), debiendo para ello firmar la planilla de partido. Asimismo, el partido se puede finalizar con el resultado del momento, dando por ganador al equipo que se encuentra con ventaja en el marcador, si ambos equipos están de acuerdo. En caso de no haber acuerdo para finalizar el partido con el resultado del momento, el partido deberá jugarse con los minutos restantes.

ARTICULO 2. REQUISITOS Y PROCESO DE INSCRIPCION

- Cada equipo deberá nombrar un Delegado, quien será el representante único de todos los aspectos administrativos del Campeonato.
- Para materializar la inscripción del Campeonato, se deberá completar y enviar la "FICHA DE INSCRIPCIÓN" dispuestas por la Organización.
- Si existe mayor demanda o menor se informara y se podrá modificar, esto con el propósito de fomentar la integración y participación de los padres y apoderados del colegio.

ARTICULO 3. DIRECCION- REGLAMENTACION

- La dirección del Campeonato estará a cargo de CGPA, quienes tendrán todas las facultades para resolver cualquier dificultad que se pudiere presentar durante el desarrollo de la competencia y que no se encuentre prevista en estas Bases, como asimismo las dudas que se susciten con motivo de la interpretación de los mismos.
- La reglamentación por la cual se regirá el Campeonato estará constituida por las presentes Bases.

ARTÍCULO 4. INSCRIPCIONES - HABILITACIONES

- Cada equipo podrá hacer participar en este Campeonato a todos los jugadores que tengan reglamentariamente inscritos en el Registro de Jugadores, con un máximo de 6 participantes (arquero + 4 jugadores + reserva).
- Sólo podrán participar jugadores reglamentariamente inscritos. Se entiende que un jugador está reglamentariamente inscrito desde el momento en que el Comité Organizador acepta su inscripción, por ajustarse a la reglamentación vigente, debiendo para tal efecto dirigir una comunicación al delegado del equipo.
- Un jugador que ya ha jugado por un determinado equipo, durante la competencia, puede ser inscrito por otro equipo.
- En las Fases de Semifinal y Final del Campeonato ya no puede haber ninguna modificación a la nómina de jugadores, bajo ningún caso.

ARTÍCULO 5 - LOS EQUIPOS

- Cada equipo deberá identificarse con un nombre que los represente.
- Para la correspondiente participación, cada equipo deberá tener una vestimenta uniforme, esto es, todos los jugadores con los mismos colores en short, medias, camisetas. (lo más uniforme posible)
- NO está permitido jugar con zapatos con estoperoles (de fútbol), solo con zapatillas, recomendando que sean de futbolito o baby futbol, ya que se jugará en superficies de loza.
- Tanto el nombre del equipo como el uniforme que utilizará cada equipo deberán ser informados al momento de entregarse la nómina de jugadores.

ARTICULO 6 - CONDICIONES DE DESARROLLO DE LOS PARTIDOS

- Antes del inicio de un partido, cada jugador deberá presentarse al asistente de cancha con su carnet de identidad o licencia de conducir, para registrarse en las planillas que se dispongan para ese efecto. Además, el delegado debe presentar la ficha, en la cual se estipula que se encuentran en óptimas condiciones para realizar actividad física. Si un jugador se lesiona antes de iniciado el partido podrá ser sustituido por otro integrante de la nómina, siempre que se le dé aviso al Asistente de Cancha.

TIEMPO DE JUEGO

- Los partidos tendrán una duración de **20 minutos** por lado, con un descanso de 5 minutos entre cada lapso.
- Se les solicita a todos los equipos **puntualidad** en los horarios de sus partidos, para así no retrasar el desarrollo normal de la Programación.
- En caso de haber retraso de uno de los equipos y que el delegado del equipo presente manifieste su deseo de esperar a sus contrincantes, el árbitro y la organización pueden acortar los lapsos de partido en cada tiempo y del descanso para así ajustar los tiempos de la programación del campeonato.

NÚMERO DE JUGADORES

- Los partidos se jugarán con **5 jugadores** por equipo en cancha (arquero + 4 jugadores) y 1 jugador de reserva como máximo. El mínimo para comenzar un partido será de **3 jugadores** por lado (arquero + 2 jugadores). Ese también será la base mínima para continuar jugando en caso de expulsiones.
- Durante el partido se podrán hacer todos los cambios que se estimen convenientes y se podrá reingresar al partido por cualquier jugador que haya sido reemplazado, con previo aviso al árbitro del encuentro.
- Si en la última fecha un partido se debe definir por lanzamiento penales, sólo los jugadores que se encuentren en cancha podrán patear cada tiro; 3 penales por equipo y si persiste la igualdad un lanzamiento cada uno hasta definir al ganador.
- Si en determinado momento de un partido un equipo queda con menos de cuatro jugadores actuando (3), el árbitro deberá suspender el partido y el equipo afectado perderá los puntos en disputa, ganándolos el rival, por un marcador de 3 x 0, o el resultado real si la diferencia de goles entre ambos equipos era mayor y con esto se favoreciere al equipo infractor o se perjudicara al ganador ante otros equipos con los cuales esté disputando la clasificación. Esta decisión la tomará exclusivamente la Organización del Campeonato, tomando en cuenta todos los pormenores del partido y buscando ser lo más justos posibles con el equipo que se destaque por su espíritu deportivo.

Walkover o W.O

- El tiempo máximo de espera a un equipo para comenzar el partido será de **10 minutos** y se podrá descontar tiempo del descanso intermedio para que así el partido no retrase la programación posterior. Después de este tiempo y al no tener noticias del equipo retrasado, se decretará W.O por el árbitro del partido (al equipo que se le sanciona con W.O. **por no presentación al encuentro** pierde por 3-0).
- Para decretar el W.O será necesaria la presencia del equipo adversario, con al menos 3 de sus jugadores uniformados en la cancha, a menos que la Organización autorice el W.O administrativo con respaldo de correo previamente, de lo contrario ambos equipos serán sancionados con W.O.
- W.O Administrativo con respaldo de correo: En el caso que previamente un equipo confirma la **NO ASISTENCIA** a jugar un encuentro programado, se informará al adversario y se declarará como ganador por 3x0, sin ser necesario que asistan al encuentro.

ARTÍCULO 7 – SISTEMA DE DESEMPATE

- En la primera fase, si se produjera un empate en puntaje entre dos o más equipos, se resolverá de la siguiente forma:
 - **Mejor diferencia de goles entre los equipos empatados.**
 - **Goles a favor.**
 - **Tarjetas rojas y amarillas (Tabla de Fair Play).**
 - **Partido entre ellos.**
 - **Sorteo.**
- Si un partido de segunda fase, hasta Semi Final terminase igualado se determinará al ganador por medio de lanzamientos penales, 3 penales alternados y de persistir el empate un lanzamiento cada uno hasta definir al ganador.
- En el **Partido Final**, se procederá a definir al ganador de la siguiente manera:
- Con dos tiempos extra hasta convertir el **Gol de Oro**, los tiempos serán de 5 minutos c/u.

ARTÍCULO 8 - ARBITRAJES

- Cada partido será dirigido por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego y las presentes Bases. Habrá también un Control de Turno (Organización) que ejercerá como veedor del encuentro que se dispute, y quien anotará las incidencias que se produzcan antes, durante o después de los partidos, así como también cualquier situación que se produzca en las dependencias del colegio (esta persona es un apoyo del árbitro).
- En el caso de producirse cualquier problema de fuerza mayor relacionado con el arbitraje, el profesor de la rama de educación física o coordinador o director del colegio podrán hacer de árbitro tomando todas las atribuciones del caso.
- En el caso que algún jugador o asistente de un equipo agrede al árbitro y/o asistente de cancha e inclusive a algún integrante de la organización, será expulsado del campeonato sin derecho a alegatos.

El árbitro tendrá las siguientes atribuciones:

- a) Tendrá poder para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas; para interrumpir y suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos que así lo ameriten, como la intervención de los espectadores o por otros motivos.
- b) Desde el momento que ingresa al terreno de juego, amonestará a todo jugador del cual observe conducta incorrecta, y si existe reincidencia podrá expulsarlo.
- c) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores y asistentes penetren al campo de juego sin autorización.
- d) Interrumpirá el juego si estima que un jugador ha sufrido una lesión de importancia, y lo hará transportar fuera del terreno de juego tan pronto como le sea posible reanudando inmediatamente el partido. Si el jugador se lesiona levemente no detendrá el juego, hasta que el balón este fuera de juego.
- e) El jugador que esté en condiciones de llegar por sí mismo hasta la línea de meta, no podrá recibir cuidados sobre el terreno de juego.
- f) Expulsará del terreno de juego a todo jugador, que en su opinión es culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea términos injuriosos o groseros.
- g) Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención.
- h) Tendrá la facultad adicionar el tiempo de que estime necesario, al tiempo reglamentario.

ARTÍCULO 9 - REGLAS DE JUEGO.

- Se tomarán como base las del Fútbol a nivel FIFA con indicaciones especiales, estas son:
 1. Los goles serán válidos desde cualquier parte de la cancha.
 2. No existirá fuera de juego.
 3. El saque de meta debe ser jugado con las manos, no con el pie y si puede pasar la mitad del campo pero no ingresar al área rival.
 4. El saque de meta debe salir del área del arquero.
 5. Los saques de esquina se juegan con el pie. El jugador del equipo rival deberá estar a cinco pasos de distancia del jugador que sirva el saque de esquina
 6. Los saques laterales se juegan con las manos. El jugador del equipo rival deberá estar a un paso de distancia del jugador que sirva el saque lateral.
 7. Los saques laterales ofensivos no pueden ingresar al área contraria.
 8. En caso de servirse un tiro libre, la barrera deberá ubicarse a cinco metros del jugador que sirva la falta.
 9. El arquero NO podrá tomar con las manos un balón entregado por un compañero de equipo, sólo podrá jugar con las piernas. (Excepto pases con la cabeza, pecho o de la cintura hacia arriba, regla idéntica al fútbol). Desde un saque lateral, el arquero tampoco podrá tomar el balón con las manos.
 10. Se podrán realizar todos los cambios necesarios, pudiendo salir y entrar cada jugador todas las veces que quiera.
 11. Si un jugador comete una de las diez faltas siguientes, será castigado su equipo, con un tiro libre indirecto en el lugar de la falta, o un tiro penal si fuese por un defensor dentro de su propia área penal (también a criterio del árbitro).
 - a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
 - b) Hacer una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo sea por medio de una pierna o agachándose delante o detrás de él.
 - c) Saltar sobre un adversario.
 - d) Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.
 - e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
 - f) Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.
 - g) Sujetar a un contrario.
 - h) Empujar a un contrario.
 - i) Lanzarse de manera deslizante de forma peligrosa, ocasionando riesgo para la integridad física del rival, para tratar de jugar el balón, tocando o no al adversario (tacle deslizante o barrida). Este cobro se basará, principalmente, en el criterio del árbitro, siempre con el objetivo de proteger la integridad física de los participantes.
 - j) Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo (excepto el arquero dentro del área);
 - k) Un penal podrá ser concedido, cualquiera sea la posición del balón en el momento de cometerse la falta, si ésta tuvo lugar dentro del área penal y siempre que el balón haya estado en juego. Juego, de forma estimada peligrosa por el árbitro, por parte del arquero, por ejemplo intentar dar una patada al rival cuando tiene el balón en su poder.
 - l) Sin jugar el balón, obstruir intencionalmente al rival, es decir, correr entre éste y la pelota o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario.
 - m) Cargar al arquero, salvo que éste se encuentre fuera del área penal.
 12. Todos los tiros libres son indirectos, es decir, si la pelota es jugada en forma directa al arco e ingresa sin ser tocada por otro jugador el gol no será validado (excepción del córner). Además otra de las eventualidades que pudiera ocurrir dentro del juego son las siguientes:
 - a) Si un jugador lanza un tiro libre, todos los jugadores del equipo contrario deberán estar a una distancia de, al menos 5 metros del balón.
 - b) El balón estará en juego después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.
 - c) Si no se respeta la distancia antes que el tiro libre haya sido ejecutado, el árbitro hará repetir el tiro hasta que se cumpla con la regla y podrá amonestar a un jugador.
 - d) El balón debe estar totalmente detenido en el momento de ejecutarse el tiro libre indirecto.
 - e) El jugador que lo efectúe no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador.

13. Un jugador será amonestado sí:
 - a) En la sustitución entra al terreno de juego antes que el jugador sustituido haya salido del terreno de juego.
 - b) Infringe reiteradas veces las reglas de juego.
 - c) Desaprueba con palabras o gestos cualquier decisión del árbitro.
 - d) Para cualquiera de las anteriores infracciones, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, lanzado desde el sector donde se cometió la falta, salvo que ésta se haya cometido en el interior del área penal, pues en este caso el tiro libre indirecto deberá ser ejecutado sobre la línea de 3 mts., en el punto de esta línea más cercano al lugar donde se cometió la infracción.
14. Las tarjetas amarillas no serán acumulables para el próximo partido.
15. Un jugador o director técnico será expulsado del terreno de juego, si a opinión del árbitro
 - a) Es culpable de conducta violenta.
 - b) Es culpable de juego brusco grave.
 - c) Utiliza propósitos injuriosos o groseros.
16. Si existen lanzamientos penales, sólo podrán patear los jugadores en cancha; 3 penales por equipo y si persiste la paridad un lanzamiento cada uno hasta definir al ganador.
17. El lanzamiento penal será desde el punto penal indicado, con un paso de distancia frente al balón.
18. Cada equipo deberá presentarse a jugar con un mínimo de cuatro (3) jugadores, pudiendo completar la cantidad reglamentaria durante el transcurso del juego.
19. La expulsión ya sea por doble amarilla o roja directa originará, en primera instancia, la suspensión automática del jugador por 1 partido, a la espera del informe arbitral en cual la sanción puede ser superior o también según el informe del Profesor Asistente el jugador puede ser absuelto de mayor sanción que la que ya sufrió en el partido mismo, como también puede ocurrir que el jugador puede quedar absuelto de castigo si el tribunal encuentra que no merece ser sancionado.
20. Antes del inicio del partido, todos los jugadores deberán firmar la planilla del asistente de cancha, indicando su nombre y número de Rut, debiendo acreditar su identidad con su C.I. o Licencia de Conducir, si esto no es cumplido el jugador no podrá hacer ingreso a la cancha.
21. Durante el campeonato regular un jugador no podrá jugar por más de un equipo, de lo contrario dicho jugador será expulsado en forma definitiva del campeonato.
22. Solo se permitirá el ingreso a las canchas de jugadores acreditados, y un representante o director técnico, también acreditado e incluido en la nómina de inscripción.
23. Todo jugador expulsado del campo de juego, deberá retirarse de inmediato a los camarines. El incumplimiento de esta norma impedirá la reanudación del juego e incluso dar fin al encuentro

ARTÍCULO 10 - DISCIPLINA

- Existirá un Tribunal de Disciplina, constituido por la Organización del evento, y a cuyo cargo estará la súper vigilancia disciplinaria del campeonato, la ejecución de las medidas disciplinarias y la aplicación de las medidas correccionales pertinentes. Para estos efectos se valdrá de un Código de Penalidades, en el cual existirán castigos mínimos que serán inapelables.
 - **Tarjeta Roja por doble amarilla: suspensión desde el partido mismo (mínimo) hasta 2 encuentros.**
 - **Tarjeta Roja directa: suspensión desde 1 partido (mínimo) hasta la expulsión del campeonato.**
- Las sanciones dependerán exclusivamente de la gravedad de la falta y el Informe entregado por el Árbitro. El Comité de Disciplina analizará las incidencias e informará de las sanciones posteriormente a los encuentros. Asimismo, el primer día después de los partidos, antes de las 12hrs. será el momento de enviar posibles apelaciones al Coordinador, antes de sancionar. Luego de esto se deberán acatar los castigos impuestos a equipos o jugadores.
- Cualquier falta a la disciplina, tanto de público, jugadores reservas, asistentes, u otros, que notoriamente pertenezcan a un equipo determinado, fuera del campo de juego, será informado por el Árbitro o por el Asistente de cancha al Tribunal de Disciplina del Campeonato, sancionando al equipo involucrado con las medidas que sean pertinentes. (Se podrá incluso expulsar del campeonato al o los equipos involucrados sin devolución del dinero cancelado por su participación).

- Cualquier falta a la disciplina, que ocurra durante el transcurso de los partidos, será informada a la Organización por el Árbitro o al Tribunal de Disciplina del Campeonato.
- El Tribunal de Disciplina se reserva el derecho de sancionar dichas faltas aunque no estén especificadas en el Reglamento de Disciplina.
- Queda estrictamente prohibido que un jugador participe del partido si presenta signos de estados de ebriedad ya sea manifiesto físicamente, hálito alcohólico o por algún tipo de droga, no pudiendo ser partícipe del partido, además el equipo involucrado recibirá una amonestación de parte de la organización (3 amonestaciones al equipo dará lugar a la expulsión del campeonato) esta resolución no podrá ser en ningún caso apelable.
- Quedará estrictamente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y algún tipo de droga dentro del recinto deportivo por parte de los jugadores, la persona que sea sorprendida deberá retirarse del colegio.
- Los asistentes de cancha, Coordinador General y el Árbitro del encuentro, pueden detener el partido en cualquier momento en caso de que se genere un disturbio o alguna agresión de cualquier índole entre los equipos. Si se llegara a producir una pelea campal entre los participantes se terminará el partido sin obtención de puntos para ningún equipo y el comité disciplinario dará el informe respectivo en la fecha que corresponda, pudiendo eliminar a los equipos involucrados si el Informe así lo determina (esto también será evaluado según cada situación e informe de árbitro y asistentes de cancha).

ARTICULO 11 - DEL SISTEMA DE CAMPEONATO

- El sistema de campeonato comprende 2 fases:
 - 1ra Fase, en 2 grupos donde jugarán todos contra todos por grupo. El puntaje irá a una tabla general y clasificarán los 2 mejores de cada grupo a 2da Fase, jugándose por eliminación directa para elegir a los campeones.
 - Los partidos de la 2da fase se definirán a penales en caso de empate en el tiempo reglamentario.
 - Si se produce igualdad en el **Partido Final**, se jugarán 2 tiempos adicionales de 5 minutos c/u, con gol de oro. De persistir el empate se realizarán lanzamientos penales. Tres penales por equipo y luego uno de cada uno en caso de no haber ganador. Solamente pueden participar de esta definición aquellos jugadores que terminaron en cancha al finalizar el partido.

ARTÍCULO 12 - PREMIOS

- Trofeo para 1er Lugar.

ARTÍCULO 13 – INTERPRETACION DE LAS BASES.

- Cualquier dificultad o controversia que se produzca con motivo de la aplicación, interpretación, duración, validez o ejecución de estas Bases será resuelta privativa y exclusivamente, en única instancia y sin posterior recurso, por la Comisión Organizadora.
- En el caso que se presenten situaciones y/o hechos constitutivos fortuitos o de causa mayor que no hayan sido considerados en la presente reglamentación, o bien circunstancias que afecten el desarrollo normal de la competencia, éstos serán resueltos por el Tribunal de disciplina y penalidades. Dichas situaciones se resolverán bajo los criterios generales de conveniencia organizativa, bienestar de los jugadores y de la correcta y adecuada ejecución de la actividad.

FIRMA DELEGADO REPRESENTANTE, COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN Y CONOCIMIENTO BASES Y REGLAMENTO CAMPEONATO BABY FUTBOL CGPA VITOQUINO 2016.

Por medio de la presente declaro:

El Sr. _____ delegado del equipo _____, firma ante la comisión organizadora que estoy en conocimiento de las bases y reglamentos a regirse en **el CAMPEONATO BABY FUTBOL CGPA VITOQUINO 2016**. Y además, declaro que todos los jugadores participantes del equipo se encuentran en óptimas condiciones físicas para la práctica deportiva competitiva, liberando de cualquier responsabilidad por este tema al Comité Organizador.

Nombre Delegado: _____

Rut: _____

Firma: _____

Fecha: _____

Teléfono contacto: _____

Correo electrónico: _____